マハラジャ
MAHARAJA
SUNSOFT
取扱説明書
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

この度はSUNSOFTのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「マハラジャ」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。「マハラジャ」を一層楽しく遊んでいただくため、ご使用の前にこの「取扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法で、ご愛用ください。

★精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショック等はさけてください。また絶対に分解しないでください。

★端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。

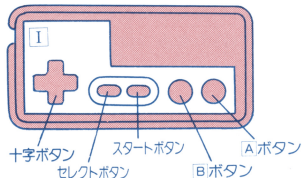
★このロムカセットには、データ・セーブ用のS-RAMが内蔵されています。従って、終了するときには、必ずリセットボタンを押しながら、電源スイッチを切って下さい。絶対に、電源を入れたまま、カセットをぬかないで下さい。

ご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセットから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間　ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

## ストーリー

主人公(プレーヤー)は休みを利用して、インドに旅行にやって来ました。そして、大きな川のほとりにやって来ると、岸辺に箱が落ちているのをみつけました。近くで修業中の、おじいさんに聞くと、まさしくこの箱は、マハラジャの捜し求めていたもので、これをみつけたものには、ほうびがでるとのこと。たんまりほうびがもらえるから、マハラジャのお城に届けたほうがよいと教えられる。そこで人工湖に浮かぶ白亜の宮殿へ向かうことになった。期待と不安の入り交じった気分で展開する、不思議なアドベンチャー(冒険)ワールド。変化に富んだロールプレイングシーンを楽しんでください。

# —コントローラーの使い方—

▲コントローラーI

## 十字ボタン

- メインコマンド欄に表示された矢印►を上下に動かす。
- コマンドの数が8つを越えた場合は下に入れることで、次のページに切り替える。

※左右方向は使いません。

## スタートボタン

- タイトル画面でゲームスタートします。
- 「さいしょからはじめる」「セーブしたところからはじめる」の選択をします。
- 名前入力を終わりゲーム開始、
- ゲーム中に押すと、自分の状態を見ることができます。

## セレクトボタン

- 名前入力画面をキャンセルしてタイトル画面に戻る。
- セーブデータ選択画面をキャンセルして、タイトル画面に戻る。

※ゲーム中は使いません。

Bボタン

● Aボタンで選択したサブコマンドから一歩手前のメインコマンドに戻る。(選択のキャンセル)

Aボタン

● 十字ボタンで選択したコマンドを実行する。
● メッセージ欄に改ページマークが出ているときにメッセージの表示を先に進める。

## 名前入力画面

ゲームを始める前に、自分の名前を決めてください。

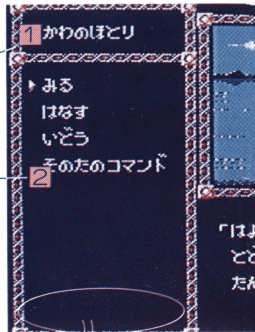
「► ◄」印のカーソルを十字ボタンで上下左右に動かして Aボタン で決定します。Bボタン 又は「もどる」選択で下の欄に表示された名前を一文字ずつ消すことができます。

最大8文字まで入力可能です。スタートボタンか「おわる」を選択することで、名前を決定しゲームが始まります。

## 画面の説明

1 今いる場所の表示欄。戦闘時には「たたかう」と表示されます。

2 そのシーンで選択できるコマンドが表示される欄。またスタートボタンを押すと、現在の自分の状態を見ることができます。

5 戦闘時と宿屋のみ、主人公の現在のHP（体力）とMP（使用できるマントラポイント）が表示される欄。

1 かわのほとり

みる
はなす
いどう
2 そのたのコマンド

5

| H・P | M・P |
| --- | --- |
| 123 | 123 |

3 今(いま)いるシーンの絵(え)が表示(ひょうじ)される欄(らん)。

4 コマンドを選択(せんたく)した場合(ばあい)のナレーション。人物(じんぶつ)のセリフ、ゲーム進行(しんこう)のためのメッセージが表示(ひょうじ)される欄(らん)。

※メッセージ表示欄(ひょうじらん)の下(した)に、この「▼」表示(ひょうじ)が、出(で)たときは、Aボタンを押(お)すことで、続(つづ)けて次(つぎ)のページのメッセージを表示(ひょうじ)します。

# —コマンドの説明—

## 「いどう」コマンド

現在いる場所から他の場所に移動します。
原則として、今いる場所に隣接した場所しか移動することは、出来ません。

## その他のコマンド

### 「ステータスをみる」

現在の自分の状態を見ることが出来ます。また、現在のレベルのＨＰ、ＭＰの上限や、次のレベルまでＥＸＰがいくら必要かも見ることができます。

### 「もちものをみる」

現在、自分が持っている持ち物を確認することが出来ます。

### 「くすり・たべもの」

ＨＰやＭＰを回復するための食べ物やくすりなどを摂取するコマンドです。

### 「ぶきのそうび」「よろいのそうび」「たてのそうび」

主人公が装着するものは、「武器」「鎧」「盾」の3種類です。それぞれを装着するコマンドです。

### 「マントラをつかう」

戦闘時・通常時それぞれ別に唱えることのできる呪文の名前が表示されます。また唱えるのに必要なMPが足らないときは「×印」が出て、選択することが、出来なくなります。

**セーブの行い方** 密林の中や、塔、城の中などでは「セーブする」のコマンドは現われません。それ以外の場所で、その他のコマンドで、「セーブをする」を選びます。カセット内のバックアップRAMに、4人分までセーブするスペースがありますので、どこに入れるかを決め、Aボタンを押して下さい。1～4のどこにセーブされたかが、表示されます。ゲームを終了したい場合は、**必ずリセットボタンを押しながら電源を切って下さい。**又、ゲームを始める時は、「セーブをしたところから」を選び、自分の始めたいセーブした名前を選んで、スタートボタンを押して下さい。

大聖マハトマ

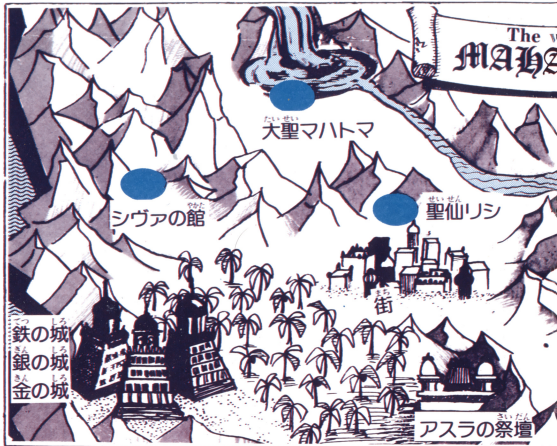
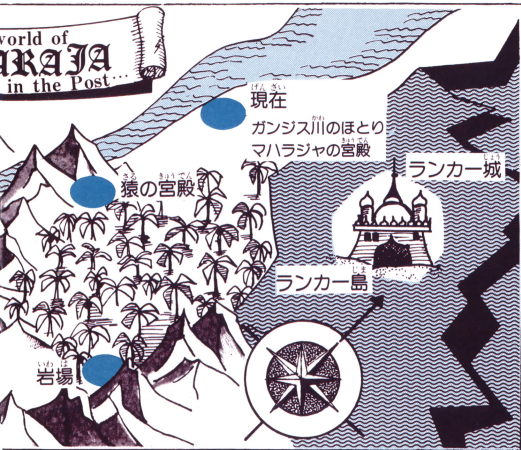
シヴァの館

聖仙リシ

街

鉄の城
銀の城
金の城

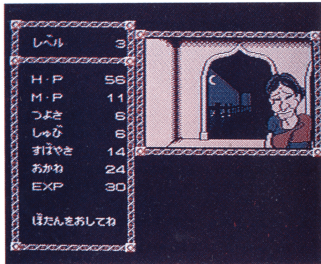
アスラの祭壇

in the Post…
現在
ガンジス川のほとり
マハラジャの宮殿
ランカー城
猿の宮殿
ランカー島
岩場

## 主人公のデータ

主人公は、自分の状態を現わす下記のようなデータを持っています。

(1)名前　8文字までの名前（平仮名、数字）をプレーヤーが、決めることが出来ます。

(2)レベル　1から始まり、最大30まで成長します。EXP（経験値）が、一定量になる度に、レベルアップしてゆきます。

(3)EXP（経験値）
アスラを倒すことで、得る事が出来ます。
最大値は65536

### (4)HP（ヒットポイント）

主人公の体力を現わす生命値です。レベルアップする度に、その上限は大きくなっていきます。０（ゼロ）で死亡、宿屋に一晩宿泊することで、完全に回復します。バナナ、モードガ（砂糖菓子）くすり、やくそう、マントラ（呪文）でも回復させることが出来ます。

### (5)MP（マントラポイント）

主人公が使う魔法の呪文「マントラ」（ヒンドゥー語で「真言」の意味）に対する主人公の精神力の数値です。全てのマントラは、その種類に応じて一定の精神力を消費します。
ポイントの上限はレベルアップする度に大きくなっていきます。
宿屋にとまることで、完全に回復、やくそうでも多少回復することが出来ます。

**(6)ちから**
（STR）

主人公の戦闘力を示す値です。この値に、武器の加算効果を加味して「つよさ」が決まり、防具の加算効果を加味して「しゅび」が決定されます。（この値は直接ゲーム上では表示されず、下記の二つの値として表示されます。）

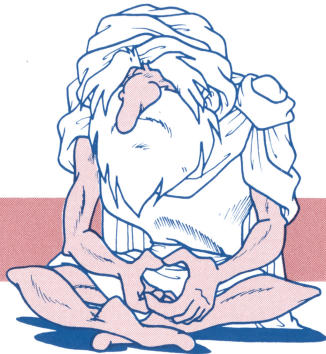
**「つよさ」**…攻撃が当たった場合の敵に与えるダメージの大きさを決定します。ただしダメージ値は、敵の守備力によって変わります。

**「しゅび」**…敵の攻撃が当たった場合の自分が受けるダメージの大きさを決定します。ただしダメージ値は、敵のつよさによって変わります。

**(7)すばやさ**…主人公の敏捷性です。敵の攻撃を避ける確率、こちらの攻撃の命中率逃げる場合の成功確率、敵のマントラを回避する確率に影響します。レベルアップする度に大きくなっていきます。

### (8)おかね（単位はG）

敵を倒すことによって得られます。
死ぬと半分になりますので注意してください。

# 街

街には、「宿屋」「武器・防具屋」「雑貨屋」があります。
街の入口にいるヒマそうな男は、いらなくなったアイテムをヤミ値で買い取るブローカーです。

**〈宿屋〉**　おばちゃんがひとりでやっている宿屋。
一泊10GでＨＰがレベルに応じてＭＡＸ値まで回復。

**〈雑貨屋〉**　やたらと肥えた商人が頑張っています。商人の見かけ通り、取扱商品は食べ物が多いようです。

## — 雑貨 —

| 名称 | 売価（単位：G） |
| --- | --- |
| バナナ | 6 |
| モードガ | 12 |
| 薬 | 48 |

※金の塔で、ターラカを倒した頃から物の値段に「消費税」が導入されます。武器や防具、雑貨などは元の値段に対して10%、宿屋の値段は50%増しになります。注意してください。

**〈武器・防具屋〉** いかついオッサンがやっている店。武器と防具を売っている。

### ―武器―

| 名称 | 売価(単位：G) |
|---|---|
| こんぼう | 21 |
| 鋼鉄の剣 | 51 |
| バラシュの斧 | 130 |
| ラーマの弓矢 | 450 |
| ガルーダの爪 | 980 |
| シヴァの槍 | 1700 |

### ―盾と鎧―

| 名称 | 売価(単位：G) |
|---|---|
| 皮のよろい | 25 |
| インドラのよろい | 210 |
| スルーヤのよろい | 1300 |
| 鋼鉄のたて | 72 |
| ラージャのたて | 650 |
| ハリハラのたて | 2400 |

# 〈マントラ(魔法の呪文)〉

| No. | マントラ名 | 効用 | 消費MP | MEMO |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ルドラ | HP回復 | 3 | 回復量は毎回異なる |
| 2 | アグニ | 火災攻撃 | 3 | 攻撃 |
| 3 | アナンタ | タイムストップ | 4 | 3ターン有効 |
| 4 | ハレー | 敵を消し去る | 3 | EXP、Gはもらえない |
| 5 | マーヤー | 呪文封じ | 3 | 敵の呪文を封じる |
| 6 | アナンガ | ダメージ軽減 | 6 | 通常攻撃によるダメージ軽減 |
| 7 | ヴァジュラ | 稲妻攻撃 | 5 | 攻撃 |
| 8 | シャクティ | 敵のHP吸収 | 7 | 固有量のHPを敵から奪う |

| No. | マントラ名 | 効用 | 消費MP | MEMO |
|---|---|---|---|---|
| 9 | チャクラ | 光輪攻撃 | 7 | 攻撃 |
| 10 | バイラヴァ | 攻撃補助 | 7 | ダメージ値を50%UP |
| 11 | シャニ | 呪文はね返し | 6 | 敵の呪文をはね返す |
| 12 | マハシャクティ | 敵のHP吸収 | 10 | 固有量のHPを敵から奪う |
| 13 | ブララヤ | 即死 | 7 | 一発必殺 |
| 14 | サーイルドラム | HP回復〈MAX〉 | 12 | MAXまでHPを回復 |
| 15 | チャクラム | 光輪攻撃 | 9 | 攻撃 |
| 16 | カルバ | 場所移動 | 1 | 一度来た場所に移動する |

## 1.HP回復系のマントラ

**A…ルドラ**

毎会異なる量のHPを回復。
HPのMAXを越えて回復すること
はありません。

**B…サーイルドラム**

HPをMAXまで回復します。

## 2.攻撃系のマントラ

戦闘モード中1ターンのみ有効。効き目は各モンスターによって
異なります。

**A…アグニ**

火災攻撃

**B…ヴァジュラ**

稲妻攻撃

**C…チャクラ**

光輪円盤攻撃(効果弱)

**D…チャクラム**

光輪円盤攻撃(効果大)

## 3.守備系のマントラ

戦闘モード中、数ターン分有効(ターン数は敵によって異なる)
通常攻撃に対してのみ有効で、魔法による攻撃には、効果ありません。

### A…アナンガ

敵の通常攻撃によるダメージを軽減させます。
魔法による攻撃には効果ありません。

### B…バイラヴァ

攻撃時、呪文を唱えた者の与えるダメージを50%UPさせます。

## 4.魔除け系のマントラ

戦闘モード中、有効ターン数は敵の種類によって異なる。

### A…マーヤー

敵の使用した呪文をすべて無効にしてしまいます。呪文が封じ込まれている場合にマントラを唱えても、効果がない上にMPを消費してしまいます。

### B…シャニ

敵がかけたダメージ系の呪文は、すべて、かけた本人に、はね返ってきます。

## 5.敵のHP吸収

戦闘モード中1ターンのみ有効。成功した場合、各モンスターから固有値のHPを奪い取り、自分のHPに加算します。
(HPのMAXを越えることはありません)

A…シャクティ
吸収量小

B…マハシャクティ
吸収量大

## 6.一発必殺系のマントラ

戦闘モード中1ターンのみ有効。(ただし成功した場合)

A…プララヤ(即死)
敵の残りHP値に関係なく一発で敵を倒します。

B…ハレー(解呪)
敵の残りHP値に関係なく、一発で敵を消し去ります。
ただし、敵からはEXP、Gを得ることはできません。

## 7.タイムストップ系のマントラ

### A…アナンタ

戦闘モード中1ターンのみ有効。(ただし成功した場合)呪文が成功した場合、続いて2ターン分の時間が止まり、その間、敵の攻撃ターンがスキップされます。時間が止まっている間は、「にげる」コマンドが100%成功します。

## 8.瞬間移動系のマントラ

### カルバ

この呪文を唱えると、自分が一度でも行ったことのある場所へ一瞬のうちに移動することが出来ます。
但し、密林や建物の中では使うことはできません。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ご注意

- カセットを交換する時には、必ず電源を切って下さい。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。

SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
TEL0587(55)3500